PLAYSTATION BLAST
WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR
grand theft auto V
FIVE
Tornado
#15 AGO 2013
BY NC ND
ESPECIAL: CONHEÇA TODA A SÉRIE GTA ▪ PRÉVIA: KILLZONE MERCENARY (PS VITA)

De volta às ruas

Nenhuma outra série de videogame alcançou o nível de liberdade, polêmica, liberdade e polêmica de Grand Theft Auto. E o melhor? Nós a adoramos! Gostamos tanto que preparamos não só uma Prévia com nossas expectativas para o aguardadíssimo GTA V como também trouxemos toda a história da franquia em um Especial temático. Mas será que tanto livre arbítrio é tão bom assim? É o que tentamos descobrir em nossa Discussão sobre liberdade e linearidade. Também trazemos todas as novidades para PS3 e PS Vita, como Kingdom Hearts HD: 1.5 ReMIX e Killzone Mercenary. E, já que The Last of Us reascendeu nossa paixão por Uncharted, que tal pôr em um BlastBattle os grandes exploradores Natan Drake e a lendária Lara Croft? **– Rafael Neves**

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Leandro Fernandes

REDAÇÃO

Pedro Vicente
Franco Jazon Caires
Rodrigo Bittencourt
Fellipe Camarossi
Leandro Fernandes
Filipe Salles

REVISÃO

Rafael Neves
Leonardo Nazareth
José Carlos Alves
Bruna Lima
Rafael Becker
Jorge Gutierre

DIAGRAMAÇÃO

Ítalo Lourenço
Tiffany B. Silva
Leandro Fernandes
David Vieira
Leonardo Correia
Lucas Paes
Ricardo Ronda
Agatha Christine

CAPA

Wellington Aciole

Achado e Roubado *por Sybellyus Paiva*

por **Pedro Vicente**

Revisão: *Bruna Lima*
Diagramação: *Leonardo Correia*

Aventure-se em HD nos primeiros eventos da saga de Sora em **Kingdom Hearts 1.5 ReMix**

Quando Kingdom Hearts foi anunciado no início da década passada muita gente torceu o nariz. Afinal, gostar das antigas animações da Disney era uma espécie de *Guilty Pleasure* (palavra que os americanos usam para designar algo que fazemos, adoramos, mas escondemos de todos) para os gamers. O jogo chegou e se mostrou extremamente competente, não só por ser um título bom, mas também por dar uma roupagem diferente para os mundos da gigante das animações. Tudo isso em meio a uma história interessante, mas não unânime (muita gente acha boba e desnecessariamente complexa, principalmente quando considerada a saga inteira). Depois do game de estreia, a franquia cresceu e ganhou mais destaque.

A premissa de Kingdom Hearts 1.5 ReMix é agrupar o primeiro título e seus respectivos sucessores dentro da cronologia da série, Re: Chain of Memories (PS2) e 358/2 Days (DS). É definida assim a primeira parte (e meia) da história dos mestres da *Keyblade*.

Dois jogos e meio

Enquanto Kingdom Hearts e Re: Chain of Memories estarão inteiramente remasterizados e presentes de corpo e alma do início ao fim, 358/2 Days surgirá apenas como uma compilação das cutscenes que formam a trama do título. Desse modo, ainda que o game em si não apareça, os jogadores poderão recordar (ou conhecer) os acontecimentos narrados na aventura dos membros da organização dos treze, tudo regado a muita conversa no fim da tarde e sorvete.

A volta ao reino do coração

Do ponto de vista da cronologia da saga, Kingdom Hearts (PS2) é precedido apenas por Birth By Sleep (PSP), mas, por motivos óbvios é também o ponto de partida da maioria dos fãs da série. Para quem não conhece o título cabe uma rápida explicação. Kingdom Hearts é um game de ação e RPG, com um sistema de batalha dinâmico e divertido. Algumas opções conhecidas por quem curte os jogos da Square estão lá, como o uso de potions, a possibilidade de summon, magias etc.

Os companheiros de Sora, personagem principal do game, durante a aventura são nada menos que o Pato Donald e o Pateta (é, na época do anúncio esse foi um dos motivos que fizeram a galera torcer um pouco o nariz). Sora e seus amigos precisam vagar por diversos mundos e resolver problemas locais enquanto lidam com a história geral envolvendo os heartless (criaturas sombrias sem coração). Para não estragar nenhuma surpresa, esse é o resumo da ópera. Claro, vários cenários da Disney estão presentes, como Agrabah (Alladin), o País das Maravilhas (Alice no País das Maravilhas), o fundo do mar (Pequena Sereia) e o Coliseu (Hércules), e é bem legal revisitá-los de uma maneira, digamos, diferente.

Cara, cadê meu código-fonte?

Já noticiamos no GameBlast essa estranha história, mas não custa nada repetir. Os produtores de Kingdom Hearts 1.5 ReMix dizem que tiveram problemas no desenvolvimento do primeiro jogo da série. Isso porque a empresa perdeu o código-fonte do título de 2002. Aí muita coisa precisou ser refeita com o que tinham à disposição.

Re: Chain of Memories

Já é um port/remake do game lançado para Game Boy Advance, Chain of Memories. Seguindo diretamente a história de Kingdom Hearts (PS2), o título de GBA misturava elementos da franquia com um esquema de cartas (sim, eu acredito no coração das cartas). De qualquer forma a roupagem foi diferente no lançamento para PlayStation 2, e é essa versão que chegará no ReMix. Chain of Memories é um pedaço de ligação entre Kingdom Hearts e Kingdom Hearts II (PS2), além de um game interessante (nas duas plataformas) que já indicava a capacidade da série de buscar novidades e deixar a história cada vez maior (talvez mais confusa).

Reviver tudo em HD? Por que não?

Kingdom Hearts 1.5 ReMix traz exatamente aquilo que seu nome anuncia. É 1.5 porque abrange os acontecimentos do primeiro jogo e dos títulos que fazem a ponte para o segundo. É Remix porque se trata de uma remasterização que fará os games aportarem no lindo mundo HD. E é Mix porque junta três títulos, de maneiras distintas, em um mesmo pacote. Quem comprar o jogo na pré-venda, receberá uma artbook. O game será lançado em setembro com exclusividade para o PS3, e é uma ótima pedida tanto para quem não conhece a franquia, como para aqueles que quiserem conferir para a terceira estreia da série principal. Keyblade em HD? É comigo mesmo!

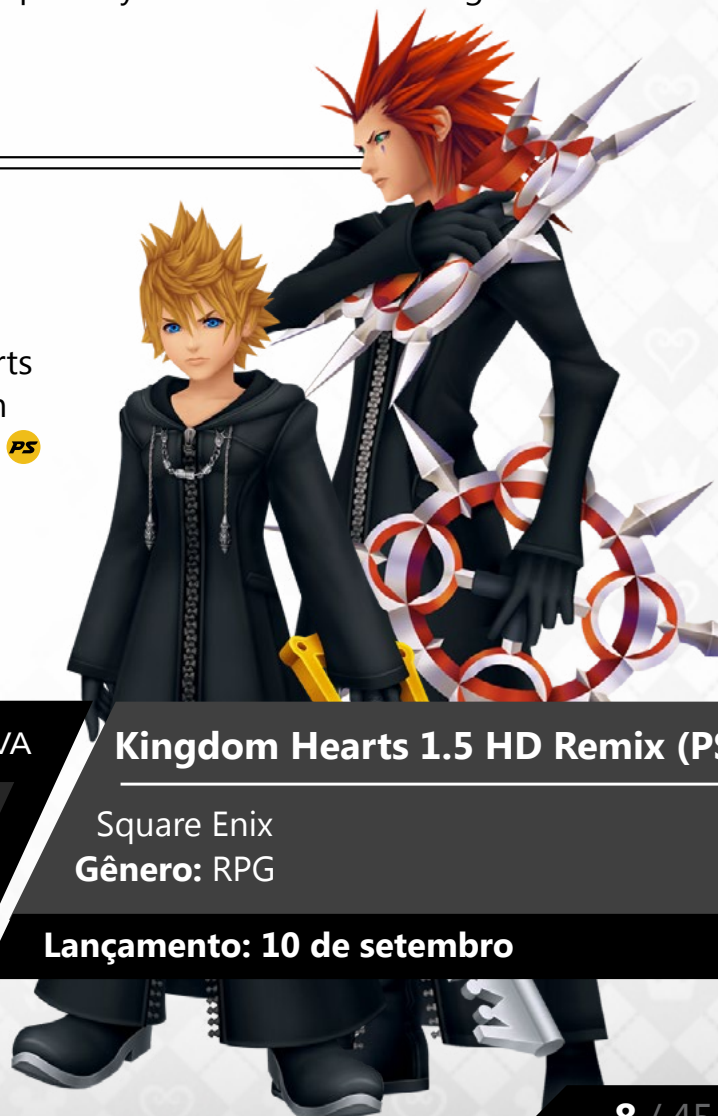
Será que vêm um 2.5?

Para a recepção de Kingdom Hearts III (que ainda está distante), nada melhor que presentear os fãs com mais um ReMix. Vai dizer que você não ficaria animado com Kingdom Hearts 2.5 ReMix, Kindgom Hearts II, Coded e 3D: Dream Drop Distance? Vamos cruzar os dedos e esperar.

EXPECTATIVA
4

Kingdom Hearts 1.5 HD Remix (PS3)

Square Enix
Gênero: RPG

Lançamento: 10 de setembro

*por **Filipe Salles***

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Agatha Christine

PSVITA

KILLZONE®
MERCENARY

A franquia **Killzone**, que se encaminha para sua quarta edição anunciada para o **PS4**, também prepara o terreno para fazer sua estreia no portátil da Sony, o PSVita, com **Killzone: Mercenary**. Vale mencionar que o título ganhou o prêmio de melhor jogo para o PSVita a figurar na E3 2013 - e, caso você tenha saído de uma caverna isolada e não tenha acompanhado a feira, é só conferir a edição 13 da revista **Playstation Blast** -, então entende-se que o título virá com tudo para atrair mais jogadores para o portátil.

Fique rico ou morra tentando

Diferente do roteiro padrão de FPS (Call of Duty: Black Ops Declassified (PSVita), estou olhando para você), em que incorporamos algum tipo de soldado de elite com a missão de salvar o mundo, em **Killzone: Mercenary (PSVita)** - que se passa após os eventos ocorridos no primeiro **Killzone** - você também irá entrar na pele de um soldado de elite, mas dessa vez lutará por uma causa menos nobre: sua conta bancária. Isso também significa que você será o principal responsável pelos seus armamentos, ao invés de recebê-los "na faixa".

O modo para um jogador o colocará na linha de frente por nove missões que irão durar de 45 minutos a uma hora de duração. Complementando a campanha principal está o modo **Contratos**, que adicionam mais 27 conjuntos de objetivos e é mais uma oportunidade de embolsar uma graninha extra. O mais importante é que todo o dinheiro que conquistar na campanha será carregado para o modo multijogador.

Falando em multiplayer

Não estão me pagando bem pra isso...

É provável que a jogatina online seja o maior atrativo desse título, ainda mais se tiver faturado uma alta quantia de dinheiro no modo para um jogador para poder entrar no modo multiplayer armado até os dentes. **Killzone: Mercenary** suporta até oito jogadores, e divide-se em três modos e seis mapas.

Além dos modos free-for-all (onde cada um luta por si) e a disputa entre times, temos também o modo *Warzone*, uma competição entre times onde os jogadores precisam completar cinco missões com regras e objetivos diversos, e, ao final de cada sessão, os resultados são calculados de acordo com o número de tarefas cumpridas.

A maior novidade em relação às armas do jogo é a **VAN-guard**, uma série de sistemas bélicos que podem fazer a diferença entre a vitória e a derrota e um dos exemplos desse equipamento que pudemos ver nos trailers é o bombardeio de misseis em um local designado por você. Para carregar e utilizar esse equipamento, é necessário adquirir a única coisa que importa neste jogo: dinheiro.

Ciclope, é você meu filho?

Para os mais competitivos, um ranking global marca presença, e, quanto maior seu ranking, mais valiosa sua cabeça será, então prepare-se para se tornar um alvo mais requisitado enquanto progride. Uma das maneiras de faturar uma boa quantia de dinheiro é colecionando as **cartas de valor**, que são cartas de baralho comum que ficam disponíveis ao abater um adversário e, ao completar uma combinação de cartas - como o famigerado *Royal Flush* do pôquer -, também receberá um bônus.

Por fim, **Killzone: Mercenary (PSVita)** é a maior promessa do portátil no que se refere a jogos de tiro. Vale lembrar que o jogo será localizado para o português e um open beta foi disponibilizado ao final de agosto, um pouco antes de seu lançamento, programado para o dia 10 de setembro nos Estados Unidos. Ficou com vontade de ver como está o jogo? Então não deixe de conferir esse vídeo com 27 minutos de gameplay.

EXPECTATIVA
4

Killzone: Mercenary (PSVita)

Guerilla Cambridge
Gênero: Tiro em primeira pessoa (FPS)

Lançamento: 10 de setembro de 2013

PS3

Grand Theft Auto V

por **Pepo Vicente**

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Ítalo Lourenço

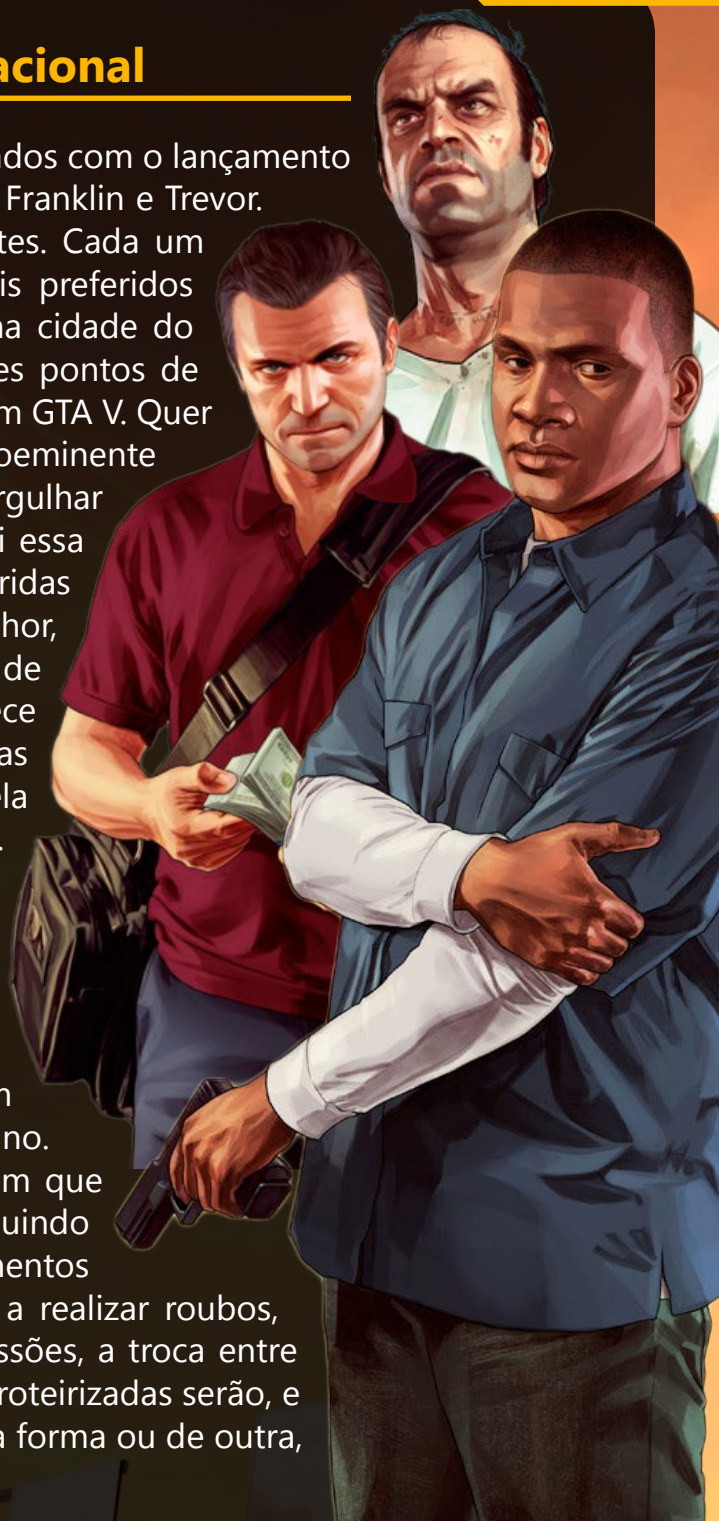
Se alguém entrar em um DeLorean, viajar para 2014 e voltar dizendo que GTA V foi um jogo médio, ou até mesmo um fracasso, seria um dos maiores espantos da minha vida. Poucas vezes no mundo dos games nos deparamos com lançamentos que dão tamanha certeza que serão acachapantes sucessos. Muitas prévias e matérias, dentro e fora do Brasil, apontam para a magnitude do jogo em geral, mas principalmente para um aspecto em especial: a forma com que a Rockstar "aproveitou" seus últimos lançamentos ao longo dos anos para lapidar ainda mais seu diamante, a série GTA. Além disso, a desenvolvedora ficou bem atenta ao mercado em geral para construir o seu maior produto até hoje. O game que levará a cabo tudo que a empresa começou com o revolucionário GTA III, passando por seus diversos outros títulos.

Um é bom, dois é ótimo, três é sensacional

A essa altura do campeonato, todos que estão antenados com o lançamento do jogo já começaram a se familiarizar com Michael, Franklin e Trevor. Desta vez, controlaremos três protagonistas diferentes. Cada um deles tem seu próprio jeito, sua história, seus locais preferidos e muito mais. Que maneira melhor de enxergar uma cidade do tamanho de Los Santos do que através de diferentes pontos de vista? É exatamente essa a premissa que desponta com GTA V. Quer jogar um Tênis ou Golf? Melhor deixar para um proeminente pai de família das áreas nobres da cidade. Quer mergulhar em lagos e no oceano? Um dos personagens possui essa habilidade. Cada um deles tem suas atividades preferidas e suas habilidades específicas. Um deles dirige melhor, enquanto outro é mais indicado para as horas de tiroteio. Toda a diferença entre os três "heróis" parece ser cuidadosamente pensada para adicionar muitas experiências ao jogo, desde mini-games até aquela famosa zoeira na cidade antes de desligar o videogame.

Michael é um pai de família, antigo criminoso, que vive no meio dos ricaços de Los Santos talvez não por muito tempo. Franklin é, como diz o trailer do game, um rapaz da periferia que acredita estar cercado por idiotas. E Trevor é a maluquice em pessoa, um personagem desequilibrado e completamente insano. Poderemos trocar entre eles a qualquer momento em que uma missão não estiver em curso, e cada um vai seguindo a vida enquanto não são controlados. Esses três elementos irão se encontrar de alguma maneira e começarão a realizar roubos, sequestros e outras atividades interessantes. Nas missões, a troca entre eles também acontecerá, não sabemos ainda o quão roteirizadas serão, e que tipo de liberdade de troca teremos nelas. De uma forma ou de outra, essa adição é muito interessante.

Bem vindo a Los Santos, de novo

O palco de GTA V será Los Santos, área visitada em um dos mais icônicos jogos da série, **San Andreas**. Mas, desta vez, visitaremos apenas a cidade inspirada em Los Angeles. Porém, "apenas" não é uma boa palavra para o mapa do jogo. Logo no anúncio do game começaram a pipocar notícias de que o mapa de GTA V seria maior do que os mapas de **GTA IV** e **Red Dead Redemption** juntos. Quando lembramos este último, o jogão de western, podemos ver seu legado nas áreas não urbanas da cidade. Cada pequeno deserto, cada espacinho da natureza de GTA V remete ao maravilhoso cenário de RDR.

A gigantesca construção da cidade remete aos outros trabalhos da empresa. Los Santos parece magnífica em cada trailer, em cada imagem. Magnífica e gigante, não só em tamanho como também em vida e em possibilidades.

Como em San Andreas, desta vez poderemos customizar nossos personagens e veículos. Cortes de cabelo, roupas, tatuagens e vários outros tipos de customizações estarão presentes no game. Não sabemos ainda se trarão o retorno da compra de estabelecimentos, mas sabemos que o jogador poderá investir na bolsa de valores e tentar a sorte no mundo dos peixes-grandes. A união entre conteúdo, customização e avanço gráfico e narrativo parece indicar que a Rockstar resolveu unir o que mais funcionou em San Andreas e GTA IV, retirando o "excesso" ou o que não funcionou muito bem. E não, não teremos que ficar lidando com amigos ultra-carentes que querem jogar boliche a toda hora.

Jogabilidade mais moderna e refinada

A desenvolvedora promete ainda mais refinamento nas sequências de direção (corridas, fugas, ou até mesmo aquele "rolê despretensioso" pela cidade), e também o retorno de aviões. Essa melhora na direção dos veículos é imprescindível, afinal, em uma cidade deste tamanho(,) passaremos um bom tempo nos deslocando. Esperamos que ao som de boa música (ainda não foram divulgadas as rádios e músicas do título, mas é um dos pequenos aspectos que adicionam muito à experiência) e de programas de rádio sensacionais nos quais todo tipo de costume de nossa sociedade é ridicularizado (algo que a empresa sempre fez muito bem em seus jogos anteriores).

As sequências de tiroteio parecem beber de lançamentos recentes. Claro, o sistema de cover volta novamente, porém a grande adição é o fato de que o personagem se recupera aos poucos quando para de ser alvejado, algo mais comum hoje em dia em jogos do gênero. Além disso, a inspiração do que foi visto em **Max Payne 3** é gritante; desde a forma como trocamos de armas e equipamentos, até o famoso bullet time da soturna série.

Ai meu Deus como é bom ser V1D4 L0K4

GTA V será contemporâneo. Não se passa nos anos oitenta ou noventa, mas sim em 2013. Por isso podemos esperar uma série de ironias e brincadeiras com questões atuais de nossa vida. Desde a crise americana até redes sociais e tantas outras questões e relações. Com certeza pouca coisa passará desapercebida pelo ácido humor que a Rockstar vêm demonstrando em seus jogos. Ainda sabemos pouco da história e do encontro dos três anti-heróis e, muito menos, aonde isso vai culminar. Resta confiar que, novamente, seremos apresentados a um produto diferenciado também nesse aspecto, sem que a desenvolvedora deixe de lado a sua pegada "zoeira", que no fundo é bem séria.

Já destrinchamos no GameBlast o sensacional **trailer** do game, já postamos diversas notícias e com certeza ainda mais chegarão. Ainda assim a espera se torna cada vez mais chata, queremos logo por as mãos nesse que pode ser o maior título de videogame lançado até então. Um produto bem acabado e maduro, fruto de uma empresa que esteve atenta a tudo ao longo dos anos, que resolveu usar o melhor de todos os seus já brilhantes títulos até então publicados. Não me surpreenderei se GTA V for um dos melhores títulos até hoje lançados. Estou cansado de esperar, algum de vocês viu uma DeLorean por aí?

Grand Theft Auto V

Developer: Rockstar **Gênero:** Ação/Aventura
Lançamento: 17 de setembro.

por **Rodrigo Bitencourt**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: David Vieira

Guia DLC: Viva dias de horror entre mortos, feridos e mortos-vivos em The Walking Dead: 400 Days

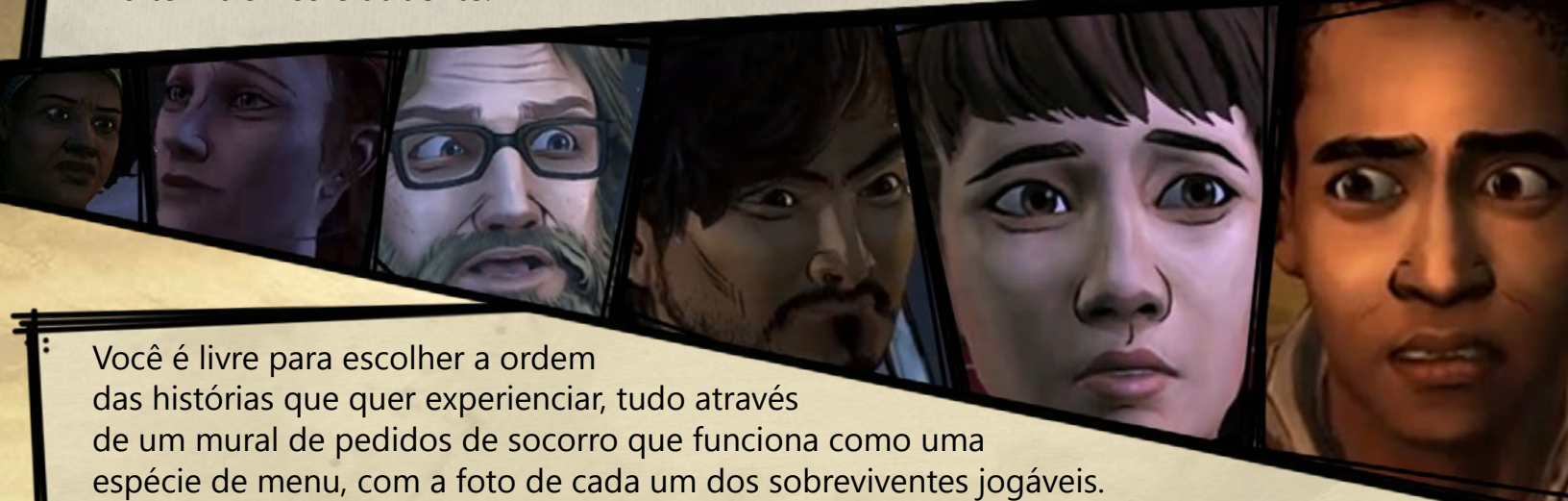
The Walking Dead se tornou uma febre quase tão forte quanto a que antecede a transformação de um ser humano em zumbi, ou como a série resolveu batizar: errante. Inicialmente, apenas uma história em quadrinhos contada pelas mãos de seu criador, Robert Kirkman, aos poucos foi ganhando espaço no mercado de HQ's e batendo de frente com os dominadores quadrinhos de super-heróis. Hoje, se transformou em um produto consolidado na cultura pop, e que já "infestou" diversas mídias através de livros, televisão, com o prestigiado seriado que se encaminha para a sua quarta temporada, bonecos colecionáveis e, finalmente, jogos de videogame. **The Walking Dead: The Game**, lançado pela desenvolvedora Telltale Games, foi o pontapé inicial desse universo de caminhantes errantes para os consoles. E parece que esse mundo, ou o seu fim, chegou para ficar, com a expansão do jogo original em **The Walking Dead: 400 Days.**

Éramos cinco

Diferente do jogo original, onde você acompanha a jornada de Lee e Clementine, em 400 Days, testemunhamos os primeiros dias do apocalipse zumbi através de cinco perspectivas diferentes com Vince, Wyatt, Shel, Russel e Bonnie.

O jogo apresenta, conforme seu progresso, a contagem dos primeiros 400 dias que transformaram o mundo em um parque de horror. Você começa o jogo com Vince, a caminho da prisão por ter cometido um assassinato, em um ônibus acompanhado por outros presidiários, cada um pagando pelos seus crimes. Mal sabiam eles que a pena ia ser muito pior do que alguns anos de cadeia. No segundo capítulo, quando tomamos controle das decisões de Wyatt, percebemos que a coisa toda já virou de ponta cabeça, e que viver já não é mais uma questão de querer, mas de luta. Shel e sua irmã caçula surgem no terceiro capítulo, acompanhadas por um grupo de sobreviventes que transformaram um antigo posto de gasolina em seu novo lar. O solitário Russel pega uma carona para o inferno, ou pelo menos para momentos infernais, com um estranho, no quarto capítulo. E no quinto e último capítulo somos apresentados a ingênua e apaixonada Bonnie. Aos poucos vamos conhecendo esses novos personagens e os sacrifícios que eles terão que fazer para continuar a viver.

Histórias cruzadas

Com uma narrativa tarantinesca, que não segue necessariamente uma ordem cronológica, as cinco histórias, apesar de diferentes, acabam se cruzando. Não diretamente, mas muitas vezes através da passagem de um ou mais personagem pelo mesmo local em diferentes momentos ou o desencontro entre grupos de sobreviventes. Algumas cenas até explicam mistérios antes indecifráveis. São detalhes desse tipo que tornam o enredo do jogo muito mais rico e atraente.

Você é livre para escolher a ordem das histórias que quer experienciar, tudo através de um mural de pedidos de socorro que funciona como uma espécie de menu, com a foto de cada um dos sobreviventes jogáveis. Ao final de todas as histórias, somos apresentados a Tavia, que era quem estava justamente lendo esses pedidos de socorro. Em busca de mais sobreviventes para juntar ao seu grupo, ela finalmente encontra os protagonistas dessas cinco diferentes histórias de sobrevivência e estabelece contato com o grupo em seu acampamento. Não é explicado como os cinco conseguiram se encontrar, pelo menos não por enquanto. Tavia consegue convencer alguns dos membros a irem com ela, mas os mais desconfiados permanecem no acampamento. Seria Tavia confiável ou seria essa apenas mais uma armadilha?

Decisões de vida ou morte

A jogabilidade de 400 Days não apresenta nenhuma inovação em relação ao jogo original, aliás, são mais raras as vezes que realmente controlamos as ações de um personagem. Por exemplo, o capítulo de Vince é baseado quase inteiramente em uma conversa entre seus futuros colegas de prisão do que com ações que devemos tomar. Mas não se deixe enganar, as escolhas nos diálogos são muito importantes para o andamento do jogo e a cada decisão tomada a mensagem "fulano não esquecerá disso" lembra que tudo que você fizer terá uma consequência, para o bem ou para o mal.

Quando joguei The Walking Dead: The Game tentei tomar as melhores decisões possíveis, que não prejudicassem ninguém, ou o menor número de pessoas. Mas isso parece impossível, já que sua escolha sempre vai afetar radicalmente a vida de alguém e, invariavelmente, de forma fatal. Em 400 Days isso não é diferente, você sempre vai ter essa sensação de que talvez a outra escolha fosse melhor do a que você tomou. Vai achar que poderia evitar mais mortes. O apocalipse zumbi estabeleceu novas regras e morais pelo bem da sobrevivência. Enfrentar esse conflito moral durante as suas escolhas é um dos grandes destaques do jogo original, que permaneceu neste novo episódio.

Contando os dias

The Walking Dead: 400 Days tem tudo o que o jogo original ofereceu, exceto o tempo que precisava. É tudo muito rápido, não temos tempo para simpatizar e nos identificar inteiramente com esses personagens, não conseguimos nos importar com eles como nos importamos com Lee e Clementine durante a sua jornada, infelizmente.

Mas não podemos nos esquecer que 400 Days se trata de um conteúdo adicional focado em cinco personagens diferentes, inevitavelmente não teria a duração que precisava para criar um elo emocional entre o jogador e os personagens. Será que veremos esses personagens na segunda temporada do jogo? Ajudaremos alguns deles, sabendo o que tiveram que fazer para se manterem vivos durante esses 400 dias? Afinal, se você está vivo até agora nesse novo mundo algum fardo você carrega.

The Walking Dead: 400 Days é apenas um aperitivo repleto de miolos, sangue e decisões fatais, que vai deixar você contando os dias para o lançamento da segunda temporada do jogo, do jeito que qualquer fã de The Walking Dead gostaria.

NOTA
8.0

400 Days (The Walking Dead: The Game)

PlayStation 3 - Preço: RS$10,99/U$4.99
Disponível na PlayStation Store

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

por **Fellipe Camarossi**

Revisão: **Rafael Becker**
Diagramação: **Lucas Paes**

Com trama envolvente Sleeping Dogs é o tipo de jogo que você deseja ir até o fim

Eu sempre tive medo de jogos de mundo aberto. A premissa é muito boa, mas raramente esse efeito é utilizado explorando todo seu potencial, e muitas vezes é difícil seguir o enredo do jogo sem prejudicar a suposta liberdade proposta pelo título. É complicado contar uma história quando o jogador pode criar a sua própria. Bem, com isto dito, devo admitir que eu me surpreendi quando comecei a jogar Sleeping Dogs, o mais novo título da Square Enix para o PlayStation 3, e vou explicar a vocês o porque esse jogo é diferente de qualquer título que vocês já tenham jogado.

Desventuras Orientais

O jogo já começa fugindo do padrão por ser um dos poucos games em mundo aberto que não ocorrem em algum cenário estadunidense ou semelhante; a brincadeira toda ocorre em território chinês, em Hong Kong. A aventura narra a história de Wei Shen, um policial com a missão de se infiltrar em uma das maiores tríades chinesas. Tríades, para quem não sabe, é o termo utilizado no oriente para o que chamamos de gangues, bandos aqui no ocidente. A questão toda é que Wei acaba precisando agir como um bandido para manter as aparências, e isso força um conflito na mentalidade de Wei, sobre tudo o que ele acredita; o que ele deve fazer, continuar sua missão como policial ou aceitar a vida das ruas? Será que ele tem mais jeito para bandido do que para policial? Com batalhas intensas e que por vezes coloca o jogador em desespero, o game tem uma premissa excelente e soube encaixar perfeitamente a história, seu estilo e o mundo aberto como nenhum outro título foi capaz. Mas antes de abordarmos isso, o que acham de vermos um pouco sobre o jogo em ação?

Só mais um estilo?

Algo que o game não garante é uma jogabilidade inovadora. Praticamente tudo o que vemos aqui já presenciamos em outros games de mundo aberto. O combate corpo a corpo, por exemplo, me lembrou demais o estilo de Batman: Arkham City. O que isso quer dizer? Bem, basicamente espere o oponente atacar e aperte o botão de contra-ataque para começar um combo violento usando os muitos recursos do cenário. Não que seja um estilo ruim, muito pelo contrário, foi um dos fatores que eu mais gostei em Batman: AC, mas como eu disse, gostei disso no Batman. Eu esperava algo diferenciado aqui.

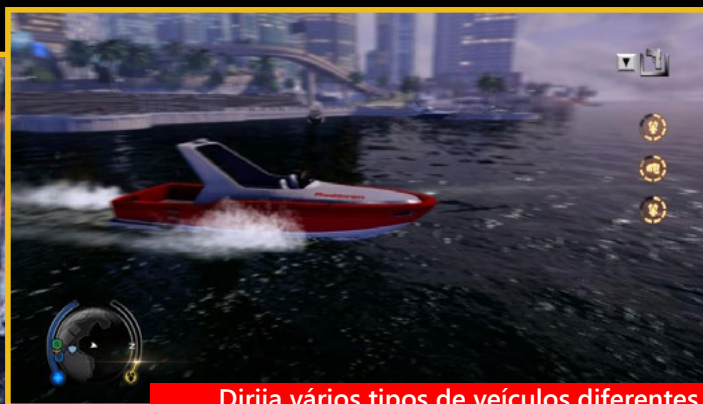
O jogo também conta com combates a distância com o uso de armas de fogo e, novamente, vemos um estilo reciclado. Não posso culpá-los, não tinha muito o que inovar com tiros em terceira pessoa, basta ver o padrão seguido por Max Payne, Gears of Wars e outros do estilo: atirar, cobrir-se, recarregar, mover-se, repita os passos. Seguindo este padrão, junto de um pouco de bom senso, tornará tudo simples.

O sistema de combate é divertido porém nada inovador

Quanto à mobilidade, temos dois fatores importantes em Sleeping Dogs: correr e dirigir. No primeiro, admito que me lembrou Assassin's Creed: o jogo conta com movimentos que lembram parkour, abusando do cenário em corridas intensas – efeito muito bem utilizado principalmente nas fugas em locais de difícil acesso. Mesmo sendo uma mecânica reutilizada, ficou excelente nas ruas de Hong Kong. Já dirigindo, novamente lembra outros títulos do gênero, porém de forma um pouco mais polida. Não tive dificuldades para pilotar a moto em altas velocidades, por exemplo, mas o jogo possui alguns pequenos erros de física – que abordarei mais a frente. O som do game não é algo realmente diferencial. As músicas são bacanas e realmente batem com os cenários em que aparecem, mas não é realmente o destaque do jogo. Em compensação, temos uma excelente dublagem dos personagens. Por vezes o sotaque ficou evidentemente forçado, mas ainda assim tornou a experiência mais cinematográfica e envolvente. O título também possui um estilo de evolução interessante que envolve dois caminhos: O caminho do policial e o caminho do criminoso. Esse sistema permite que o jogador, através de missões, desenvolva as capacidades de Wei como um oficial ou como um bandido. As missões de policial envolvem aumentar a capacidade de combate à distância, com uso de armas de fogo, enquanto as de criminoso melhoram o combate corpo a corpo. Esse estilo me chamou a atenção por se envolver diretamente com a história do jogo e pelo fato de que os dois caminhos não entram em conflito, diferente de outras árvores de habilidades de jogos semelhantes; você pode ser o melhor policial possível, e ainda assim, continuar sendo um excelente criminoso.

Conflito de personalidade

Um dos aspectos mais interessantes de Sleeping Dogs é a forma com a qual o jogador começa a se identificar com Wei Shen conforme ele tenta compreender onde é o seu lugar. Como um policial, ele tem seus ideais e sua índole. Ele não gosta de agir como um bandido, mas precisa para continuar com o seu disfarce, mas e o jogador? Como ele se sente quanto a isso? As decisões que o controlador toma influenciam diretamente na mentalidade do protagonista, fazendo-o ficar cada vez mais incerto sobre o próprio futuro. A liberdade que o jogo proporciona nas ruas de Hong Kong permite explorar ainda mais estes aspectos, conforme as missões variam de acordo com os ideais.

Algo que o jogo realmente se destaca é o fato de Wei tentar se confortar ao fazer algo errado, criando desculpas para suas ações errôneas – e devo admitir, também foi capaz de me convencer de que o que estava fazendo era o correto. A índole do personagem é algo forte e que convence o jogador a manter-se nos parâmetros por ele propostos. Usando como exemplo, os jogos da série Grand Theft Auto costumam ser conhecidos por praticamente impedir o jogador de ser uma boa pessoa, muitas vezes o induzindo a ser o vilão da história. Aqui não; a Square Enix conseguiu criar um enredo em que o jogo convence o jogador que independente de suas ações, elas terão consequências boas e ruins, e que devemos pensar no personagem antes de pensar em si. Outro fator determinante é como o fato da história ser em mundo aberto quase não prejudicou o seu enredo – ênfase em quase. É fato que jogos com esse estilo costumam acabar causando confusões, às vezes pelo conflito com os ideais do personagem e às vezes com o fato de que realmente não estamos afim de continuar a história naquele momento. O título usa de seus artifícios para tentar guiá-lo para rumar a história, mas ei, é você quem está no controle. As missões da história foram bem colocadas e com um bom timing, dando liberdade para o jogador se aventurar pelas ruas sem ter de se preocupar que alguém vá morrer se ele não pisar fundo no acelerador. Aliás, aproveite o passeio para admirar o cenário; o game conta com realismo marcante do território de Hong Kong. A atmosfera de constante tensão só desaparece quando você finalmente sente-se livre das obrigações, tanto como policial, quanto como membro da tríade. O jogo em si é uma obra de arte, mas não passa sem as suas falhas.

Dirija vários tipos de veículos diferentes

Acabamento suspeito

Não, o jogo não é mais um amontoado de erros e bugs como alguns que passaram pelo console nos últimos tempos (Skyrim, estou olhando para você), porém é notável a falta de capricho e de cuidado em certos trechos da jogabilidade. Os principais problemas envolvem algo que aflige os videogames há eras: confrontar as leis da física. Tá, tudo bem que por ser um jogo ele não precisa ser tão realista, mas se a proposta do game é mostrar a realidade... Já entenderam onde quero chegar, né? Ao abater oponentes, por exemplo, ocorreram casos onde seus corpos dobraram de formas um tanto quanto bizarras. Eu não sabia se tinha medo ou simplesmente ria da situação. Os personagens também parecem ser um tanto quanto estúpidos em certas partes, principalmente nos confrontos armados: em vez de se esconderem, correm de um lado para o outro; em vez de ocultarem-se para encontrar Wei, só faltaram colocar alvos na cabeça. Isso não é predominante de todos os confrontos, mas nas vezes em que isso aconteceu, foi frustrante. Outra coisa que me incomodou foi quando resolvi testar o potencial da motocicleta. Eu disparei pelas ruas, indo o quão rápido podia e acabei por batendo em um carro.

Wei saiu voando, a moto ficou. Acha que levei muito dano? NADA. Simplesmente me levantei, virei pra achar a moto e estava lá, intacta,de pé no meio da rua. Não que eu queira sair machucado toda vez que eu bater, ou que queira ter de comprar uma moto nova por missão, mas vamos combinar que existem certas coisas inaceitáveis se o objetivo é fazer um jogo realista. O último aspecto negativo que fui capaz de encontrar foi a falta de memória de certos personagens. Se você tomar certa atitude, eles vão te criticar e te temer, mas após algum tempo, se você voltar e executar a mesma ação, não terá efeito. Mas neste caso é passável, porque poucos sabem a dificuldade que é de se reproduzir a natureza humana em personagens de um jogo. Fazer uma inteligência artificial instintiva a tal ponto talvez ainda esteja um pouco distante do presente. Quem sabe em breve?

Emoção do começo ao fim

Apesar dos contras, o jogo é excelente. A trama não permite que você simplesmente se canse, você começa e quer ir até o fim pra conseguir saber o que Wei fará de sua vida. Paradoxalmente, você não quer que o jogo acabe; a liberdade que ele oferece e a forma com a qual você pode ser o herói ou o vilão de um momento para o outro é realmente atraente. É o tipo de jogo que recomendo para aqueles jogadores chatos que se focam mais na história do que no resto, como eu. Se você gosta de jogos de mundo aberto, com certeza vale experimentar. Aliás, recomendo a todo o público gamer; Sleeping Dogs é um ótimo título, e vale a pena ter ele em sua coleção.

Prós

- História excelente;
- Visual maravilhoso;
- O sistema de mundo aberto foi muito bem utilizado;
- Viciante.

Contras

- Pouco inovador no quesito jogabilidade;
- Leis da física são desrespeitadas.

Wei tirando uma folga para ir na balada

NOTA

9.0

Sleeping Dogs (PlayStation 3)

Square Enix

Gênero: Ação

Lançamento: 14 de Agosto de 2012

ESPECIAL Grand Theft Auto

por **Franco Jazon**

Revisão: **Vitor Tibério**
Diagramação: **Tiffany B. Silva**

Relembre seus anos de crime virtual com a série!

Existem diversos fatores que tornam um game comum em um grande sucesso. Bons gráficos, enredo cativante, o fator diversão, etc. E há outro aspecto, capaz que mudar o destino de um game: a polêmica. Talvez você até discorde, querido leitor, mas a série GTA, que já tem quatro games principais (além de expansões e títulos para portáteis) e mais um quinto título previsto, além de contar com criatividade e um cuidado com os detalhes fora do comum, conta também com uma boa dose de polêmica, devido à temática empregada.

O Grande Ladrão de Automóveis

O primeiro título de GTA foi lançado pela Rockstar em 1997 para PC, Playstation e Game Boy Color, desenvolvido pela Rockstar North (antiga DMA Design), Tarantula Studios e BGM Interactive. O título Grand Theft Auto, que traduzido para o português seria algo como “Grande Roubo de Carros”, era um game que permitia ao jogador ser um criminoso. Talvez só essa possibilidade já fosse polêmica o suficiente, mas o game permitia algo que nunca fora visto antes: liberdade para fazer o que bem entender. E se você está no papel de um criminoso com liberdade para fazer o que quiser, provavelmente isso vai gerar uma bela polêmica.

Independentemente disso, deve-se destacar a criatividade e ousadia dos desenvolvedores. GTA foi um dos primeiros games a empregar um mundo aberto, sem estabelecer estágios ou fases que o jogador deveria atravessar para progredir no jogo. O objetivo principal era basicamente cumprir missões. Conforme elas eram terminadas, novos níveis eram liberados. Também não havia enredo, apesar da possibilidade de escolher oito personagens. Estes eram praticamente iguais em suas características e o visual era a única diferença. Para promover a liberdade que os desenvolvedores queriam, o mundo criado era enorme para a época. Os níveis eram divididos em cidades, hoje bem conhecidas dos jogadores, as quais eram: Liberty City, Vice City e San Andreas, baseadas em cidades americanas reais. Liberty City era baseada em Nova York, Vice City em Miami e San Andreas era inspirada em cidades californianas, como Los Angeles. Os mapas das cidades eram grandes e detalhados. Havia áreas residenciais, centros comerciais, entre outros locais. Para se ter uma ideia dos detalhes, os carros variavam conforme o local, ou seja, áreas com bairros ricos tinham carros de alto valor, áreas comerciais tinham caminhões e assim por diante.

O jogador também tinha à disposição um conjunto de armas para ajudar nos roubos. O visual do game também era diferente. A câmera proporcionava uma vista de cima, como alguém que olha para a rua estando no alto de um prédio. Os gráficos não eram incríveis, sendo considerados fracos mesmo na época, mas esse não era o objetivo. Os outros elementos citados eram suficientes para torná-lo diferenciado. A dificuldade também não era um desafio. A inteligência da polícia era bem pequena, mesmo no maior nível de procurado, no qual até mesmo o exército era mobilizado para capturar o personagem (na verdade, o objetivo do exército é apagar o personagem da face da Terra). Outro aspecto interessante eram as estações de rádio, que no primeiro título tocavam músicas aleatórias. Foram feitas duas expansões que se ambientavam em Londres, nos anos de 1961 e 1969.

Apesar disso tudo o game não foi muito bem recebido pela crítica. Talvez pela qualidade do jogo em si, talvez pela temática controversa, GTA recebeu notas medianas. Políticos e ativistas conhecidos eram contra a distribuição do game, como Hillary Clinton e Jack Thompson. Na verdade, GTA era um game de temática adulta, por tratar de temas como violência, guerras de gangues e disputas entre máfias, temas baseados na realidade das grandes cidades e, portanto, era um game dirigido a adultos. Apesar de todas as imposições e proibições impostas, além das avaliações mornas dadas ao game, o fator polêmica falou mais alto e logo o game se tornou popular entre o público, com boas vendas.

Investindo no crime

Dois anos após o lançamento do primeiro GTA, foi lançado GTA II para PC, Playstation, Game Boy Color e Dreamcast. O game repetiu a fórmula que popularizou o jogo anterior, mas com várias melhorias. Elementos 3D foram adicionados ao visual 2D (que também estava melhor), mudanças na jogabilidade e uma dificuldade mais elaborada, essas eram algumas das melhorias presentes. Novamente, não havia enredo, apenas elementos que davam um motivo ao jogo. Outro aspecto presente eram piadinhas espalhadas, como o save do jogo, que era feito ao se depositar uma grande quantia de dinheiro à igreja.

Dessa vez, o game foi bem recebido pela crítica e as restrições eram mais brandas, apesar de ainda ser considerado um jogo controverso. Mas as avaliações mais amigáveis tornaram GTA II mais popular e um sucesso comercial. Não havia dúvidas que haveria mais um título para a série. Dito e feito. Em 2001, foi lançado GTA III para PS2, Xbox e PC e houve então uma mudança drástica na série, que a tornaria mundialmente popular.

O título revolucionou ao trazer um mundo totalmente 3D somado à ambientação aberta e livre, graças a um motor gráfico poderoso, capaz de gerar até fenômenos climáticos. Todos os elementos anteriores estavam lá, mas o novo visual permitiu uma imersão muito mais profunda no game. Após o primeiro load toda a cidade (Liberty City, dos games anteriores) surgia com boa fluidez. Você poderia pegar um carro e dirigir pela cidade toda enquanto observava as interações entre os pedestres e carros que circulavam, como numa cidade real. Era possível dirigir outros tipos de veículos como barcos e um avião e também foi em GTA III que surgiu o primeiro enredo, que apresentava um personagem que, após ser traído pela namorada após roubarem um banco juntos, começa a fazer "serviços" até que possa encontrá-la e vingar-se pela traição.

O sucesso de GTA III foi estrondoso, tornando-o popular entre os jogadores e elogiado pela crítica, apesar da dose de violência sempre presente e que agora era mais próxima do real, devido ao visual e à liberdade, apesar da física do jogo ser totalmente ilusória (algumas batidas, tiros ou explosões eram irreais). Então, nos anos seguintes, foram lançado mais 4 títulos baseados em GTA III, popularizando ainda mais o game em consoles e portáteis. Estes títulos eram como expansões de GTA III e tinham seus enredos ambientados nas cidades do mundo de GTA em épocas diversas.

Alguns dos enredos tinham bases em filmes e seriados (como “Miami Vice” e “Scarface”. Normalmente os títulos acompanhavam pequenas melhorias nos gráficos, na jogabilidade e em detalhes, como as rádios. E entre essas expansões estava “GTA: San Andreas”, um dos mais populares, senão o mais popular dos títulos e também um dos maiores (em todos os sentidos) da série. E não era para menos.

O grande, O realista e O novo

O título contava com muitos personagens carismáticos, um mapa absurdamente grande que compreendia três cidades (Los Santos, San Fierro e Las Venturas, inspiradas em Los Angeles, São Francisco e Las Vegas, respectivamente) e também uma quantidade absurda de veículos, entre carros, motos, barcos e aviões, além de um jetpack. Missões (normais e paralelas) eram aos montes, e até namoradas era possível ter (num total de seis), dando uma ideia de quão grande o jogo era. Nesse título os produtores haviam esquecido o significado da palavra “limite”. Até a polêmica foi grande, porque havia a suposição de que havia cenas de sexo interativas no game. A Rockstar, para evitar maiores problemas, negou tudo, alegando que aquilo era apenas uma modificação espalhada pela internet. Além do mais, o game era destinado a adultos.

Se a característica marcante de GTA: San Andreas era o seu tamanho, em 2006 foi lançado o GTA mais rico em detalhes. GTA IV, lançado para Xbox 360, PC e PS3, trouxe um enredo detalhado, uma cidade detalhada, uma mecânica mais próxima da realidade, enfim, uma atenção aos detalhes superior, pois essa era a intenção da Rockstar: fazer com que GTA se aproximasse mais do mundo real.

O enredo narra a vida de Nico Bellic. Ex-soldado na Guerra Iugoslava e traficante de pessoas, Nico resolve ir para Liberty City em busca de uma vida mais honesta com a ajuda do primo Roman, visto como bem-sucedido pela família. Quando chega a Liberty City, Nico percebe que tudo era mentira e que o primo estava envolvido com dívidas. Ao longo do game outros acontecimentos surgem na vida de Nico, tornando a trama ainda mais complexa. Também somos apresentados a momentos em que devemos escolher que rumo tomar, afetando a história.

No game, quanto mais real, melhor. As ruas da cidade possuem até nomes. Nico usa um celular e pode enviar mensagens e se você liga para alguém tarde da noite, a pessoa pode responder irritada ou nem atender. Os veículos estão lá, mas sem exageros como em San Andreas. A polícia está bem mais inteligente e o "nível de procurado" foi reformulado. Tudo para tornar a imersão ainda mais acentuada que nos títulos anteriores.

Duas expansões foram lançadas, além de um título para portáteis. As expansões eram menores, mas completavam o enredo de GTA IV, mesmo sendo como capítulos à parte.

E então, anunciado pela Rockstar para PS3 e Xbox 360 para setembro de 2013, surgiu GTA V. O mais novo título da série vem com tudo para ser a cereja no bolo desta geração de consoles que está se despedindo. O game, que conta com dois trailers disponíveis, vai se passar em San Andreas e trará não um, mas três protagonistas. Na descrição da própria Rockstar, este será o maior e mais detalhado título da série.

A SÉRIE QUE ROUBOU O SUCESSO

Que a série GTA se tornou uma das mais relevantes na história dos games, não há dúvida. Com sua temática adulta, a série conquistou milhões de fãs ao redor do mundo e, apesar das polêmicas, conseguiu se destacar com games realmente bons. E agora, com GTA V, a Rockstar vem para disputar o título de melhor game do ano. É uma série recomendadíssima, garantia de diversão.
Mas só se você tiver mais de 18 anos, ok?

por ***Franco Jazon Caires***

Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Leandro Fernandes

Qual o melhor discípulo de Indiana Jones? Nathan Drake vs. Lara Croft

Era uma batalha inevitável. Com o recente lançamento do mais novo título da série Tomb Raider, parece que um dos personagens mais populares do PS3, Nathan Drake, da série Uncharted, ganhou uma adversária a altura para disputar a atenção dos jogadores de games de aventura e exploração. A série Uncharted já é bastante popular e seu protagonista já foi comparado com Lara Croft muitas vezes, mas agora que Tomb Raider ganhou um reboot, Lara está com novo fôlego para retomar sua coroa. E agora os fãs das séries, e todos nós, queremos saber: Qual é o melhor ladrão de tumbas do mundo dos games?

Antes, uma aula de arqueologia (ou de história)

Antes de ver nossos lutadores no ringue, vamos conhecer um pouco de suas origens. Provavelmente você deve ter notado uma grande semelhança entre os nossos protagonistas com o mais famoso arqueólogo dos cinemas. E não é mera coincidência.

Em 1996, o designer da Core Design,Toby Gard, responsável pelo desenvolvimento de um personagem para o primeiro Tomb Raider, pensou em fazer algo similar a Indiana Jones. Contudo, sua ideia inicial foi rejeitada e para criar um novo protagonista, ele considerou o uso de uma personagem do sexo feminino. Então nasceu a personagem que todos conhecemos e amamos. Contudo, sua origem já foi reformulada e em seu game mais recente, recriada. Mas alguns elementos nunca mudam: Lady Croft é inglesa, de sangue nobre (ela é a Condessa de Abbingdon) e é formada em arqueologia. Em seus games anteriores, Lara sempre tem ótimas habilidades físicas e intelectuais, além de ser muito confiante, mas no reboot suas habilidades ainda não estão desenvolvidas.

A origem de Nathan Drake também leva Indiana como inspiração, mas vai mais além. Segundo a própria escritora da série, Amy Hennig, Drake é uma mistura de Harrison Ford e Bruce Willis. Para criar sua aparência, Jonny Knoxville (famoso pela série Jackass) serve como modelo. A intenção da Naugthy Dog era criar um personagem humano. Algumas atitudes do personagem visam passar essa ideia para os jogadores, como quando Drake fica nervoso e falha em seus movimentos, algo oposto à Lara Croft em seus primeiros jogos. Tudo em seu desenvolvimento é feito para passar a ideia de que ele é alguém comum, sem grandes habilidades.

Nathan Drake, suposto descendente do corsário inglês Sir Francis Drake, é um caçador de tesouros e ladrão de artefatos preciosos. Teve uma infância complicada e cresceu com o desejo de saber mais sobre sua relação com o famoso personagem histórico. Ao longo da série vamos cada vez mais conhecendo um pouco sobre Nathan e sua origem.

1° Artefato – Games

A série Uncharted nasceu em 2007 com o jogo "Uncharted: Drake's Fortune" para o PS3. Desenvolvida pela Naughty Dog, empresa criadora de Crash Bandicoot, um personagem clássico (mas esquecido, infelizmente) e recentemente da obra-prima "The Last of US", desde seu lançamento foram feitos mais 2 jogos para a plataforma que compõe a série principal e mais 2 para o Playstation Vita, num total de ótimos 5 games.

O primeiro jogo teve uma recepção incrível e foi um sucesso tão grande que em 2009 foi lançada sua sequência, "Uncharted: Among Thieves", e em 2011 foi lançado "Uncharted: Drake's Deception", seu título mais recente. Todos os três sempre receberam ótimas criticas, com notas altas. O site Metacritic, que reúne e faz uma média das notas recebidas, deu nota 92/100 à "Drake's Deception" e 96/100 à "Among Thieves", superando seu próprio primeiro título, que recebeu 80/100. Para termos uma ideia, The Last of US recebeu (até o momento), nota 95 de 100, o que reforça o sucesso da série. Até o momento não há qualquer notícia certa sobre um quarto título da série ou nem mesmo sua plataforma (pois o PS4 já está chegando), a única coisa que temos são rumores e pequenas informações que os produtores da Naughty Dog deixam escapar.

No Vita, "Uncharted: Golden Abyss" teve um bom desempenho, mas não tão bom quanto os títulos para o console de mesa. O outro game para o portátil, "Uncharted: Fight for Fortune" é diferente de todos os outros, sendo um card game. Apesar disso, o jogo foi considerado divertido.

Existindo desde 1996, a série Tomb Raider já tem em seu "currículo" 20 jogos, sendo algumas expansões, jogos para portáteis, compilados e até jogos para celulares. A série fez sua estréia no Playstation, PC e Sega Saturn, desenvolvida inicialmente pela Core Design e depois pela Crystal Dinamics, atual produtora dos games da série. São 16 anos de jogos e 3 gerações de consoles, fora outras plataformas. Quase não há console que não tenha recebido um game da Condessa Croft. Sony, Nintendo, Microsoft e até a Sega receberam jogos. Fica até difícil comentar sobre cada um deles, mas sabemos uma coisa: a série é muito importante no mundo dos jogos, já teve altos e baixos, mas mais altos do que baixos, felizmente.

O título mais recente, "Tomb Raider", lançado este ano, é um recomeço da série e nos apresenta uma Lara mais jovem e inexperiente. O reboot causou muito furor quando anunciado, pois tudo estava bem diferente. A origem de Lara já teve modificações, mas nesse novo jogo, tudo mudou. Apesar disso, o game foi muito bem recebido pelos jogadores e pela crítica e recebeu nota 88/100 pela Metacritic (para a plataforma PS3).

Mesmo sendo uma série recente (nasceu no PS3), Uncharted já tem 5 jogos, sendo sua série principal um sucesso inegável. Porém, é uma tarefa difícil bater os muito jogos de sucesso que compõe a série Tomb Raider. Assim, o primeiro artefato vai para **Lara Croft**!

2° Artefato – Popularidade

Pense em alguns personagens femininos dos games e faça uma lista. Quais seriam estas personagens? Eu acredito que, dentre elas, provavelmente você pensou numa certa garota inglesa, de cabelos escuros, que gosta de tumbas e atende por Lara. A Condessa é uma das personagens femininas mais conhecidas do mundo, não apenas por seus games. Hoje Lara Croft é um ícone. Sua fama é tanta, que a Inglesa possui seis entradas no Guiness, o livro dos recordes, dentre eles: a heroína mais famosa dos games, a mais reconhecida personagem feminina, o live-action mais bem sucedido, enfim. A influência sobre outras mídias levou Lara até ao mundo dos quadrinhos, participando da série Witchblade até ganhar suas próprias histórias. Já se sabe que outras, baseadas no reboot serão publicadas e servirão de base para o próximo título da série.

Sua fama foi tão grande que isso rendeu dois filmes, sendo que o primeiro foi o filme baseado em game mais rentável da história e fez com que Angelina Jolie fosse reconhecida mundialmente como estrela de cinema, apesar de já ter feito filmes anteriormente. E cá entre nós, caros leitores, os filmes são realmente boas adaptações dos games, mesmo com histórias ou elementos diferentes e, além disso, a Angelina Jolie sempre será a Lara Croft, não? Existe uma previsão para um novo filme, mais próximo do reboot, mas ainda há pouca coisa definida.

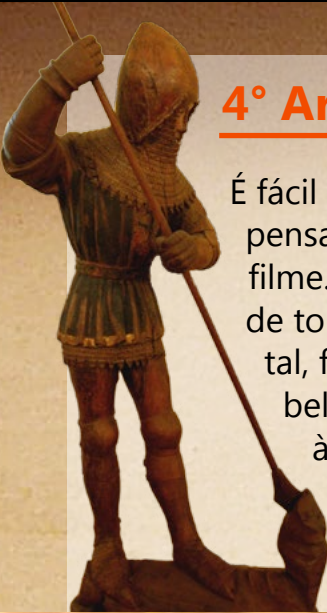
Pode se dizer que nosso amigo Drake começou com o pé direito no mundo dos games. Apesar de recente, sua série já é uma trilogia e certamente novos games virão. Mas isso não é tudo. O sucesso de Drake foi tão grande e tão rápido, que em um espaço de 4 anos, o personagem já se tornou um ícone do PS3, sinônimo de bons jogos. Se Crash te faz lembrar o saudoso Playstation, Drake é o queridinho do terceiro console da Sony. No game Playstation All-Stars Battle Royale (aquele parecido com Smash Bros), Drake é um dos personagens jogáveis, ao lado de outros símbolos do console como Kratos e Dante.

Como anda acontecendo com todo personagem ou série de sucesso, foi cogitado um filme de Uncharted. O projeto, que contava com nomes de peso como Mark Wahlberg e Robert De Niro, foi desenvolvido em 2010, mas uma série de problemas desmanchou o sonho dos fãs. Apesar disso, há ainda planos para trazer o filme aos cinemas. Nos quadrinhos, assim como aconteceu com Lara Croft, Drake também marcou presença nos quadrinhos. Uma edição, já publicada pela DC Comics, relaciona-se com o terceiro título da série.

Nathan Drake é um sucesso nos games, mas **Lara Croft** é isso e muito mais. Ela ultrapassou a barreira de ser mais uma personagem para se tornar um ícone. Afinal, está registrado no livro dos recordes. Vitória fácil para a Inglesa, 2 artefatos!

3° Artefato – Enredo

Esse é um aspecto importante que nem sempre é explorado nos games. Felizmente temos ótimos exemplos de enredos em jogos e isso não é diferente na série de Nathan Drake. O enredo de cada game (exceto para o PSVita) é uma história digna de livros. Não é para menos. O enredo de Uncharted foi escrito por Amy Hennig, escritora e diretora de criação da Naughty Dog. Uma curiosidade: Amy Hennig começou sua carreira na Nintendo e depois foi escrever e dirigir Soul Reaver 2 para a Crystal Dynamics, produtora que por acaso tinha um certo jogo de aventura de uma inglesa arqueóloga...

Realmente o enredo de Uncharted é bem construído. Sua ideia principal é desenvolver a personalidade de Nate e suas relações com seus amigos Sully e Elena, enquanto ele se aventura pelo mundo. Explicar todo o enredo não é o objetivo deste texto, mas você pode ter uma certeza: ele é muito bem escrito e desenvolvido. Não somente o enredo, mas toda a atenção que a produtora deu ao personagem, para torná-lo um novo tipo de herói. Sua concepção, aparência e até a dublagem foram feitas de forma a torná-lo único. Não há dúvidas que esse cuidado contribuiu para o sucesso da série.

Na série Tomb Raider, por sua vez, o enredo também era bem feito, mas deixou a desejar em alguns jogos e seu enredo já foi reformulado em certas fases da série. A ideia principal é contar as aventuras de Lara Croft, uma arqueóloga formada e de família aristocrata. Pode parecer simples, mas esse era o objetivo da série. Mas tudo mudou. Provavelmente, a Crystal Dinamics percebeu que a série não estava evoluindo tão bem e, portanto, para lhe dar novo vigor decidiu recriar tudo. Lara agora não é a hábil ladra de tumbas, mas uma jovem recém-formada, começando suas primeiras viagens e que demonstra ter medo, receio e poucas habilidades de sobrevivência, ou seja, tornou a implacável Lara algo mais humano, de forma similar a Nathan Drake.

A série extensa de Tomb Raider não permitiu a criação de um enredo diferenciado, apesar do reboot mudar as coisas. Já a trilogia Uncharted foi criada com atenção e é bem desenvolvida. É uma disputa acirrada, mas nessa **Drake** leva a melhor e recebe seu primeiro artefato. 2 x 1!

4° Artefato - Sex Appeal

É fácil pensar nesse quesito quando pensamos em Lara Croft. Normalmente pensamos em Angelina Jolie com aquela blusa cinza do pôster do primeiro filme. Apesar disso, o criador da série, Toby Gard, não tinha a menor intenção de torná-la uma sex symbol. Mesmo assim, Lara passou a ser retratada como tal, fazendo com que Toby deixasse o estúdio onde a criou. Para ele Lara era bela por suas habilidades e não pelo tamanho de seu busto. Mas ao retornar à série, para criar o título "Anniversary", sua intenção inicial foi retomada e Lara voltou a ter a aparência inicial. Até mesmo o reboot se preocupa com sua personalidade ao invés de seu corpo, dando preferência a uma Lara sem curvas (apesar de continuar bela como sempre).

Se ser sex symbol é algo secundário para Lara Croft, o mesmo vale para Nathan Drake. A intenção de mostrá-lo como humano fez com que sua produção evitasse torná-lo mais um herói musculoso e invencível. Assim como aconteceu com Lara, o objetivo era torná-lo atrativo pela sua personalidade e não por aspectos externos. Pode ser que Drake tenha atraído fãs pela aparência, mas a intenção nunca foi essa.

Aqui cabe um empate. Apesar da aparência não ser o foco, ambos os personagens adquiriram certo sex-appeal. Mas nunca intencionalmente (exceto nos de Tomb Raider). Nessa luta, **ambos levam um artefato**.

Nathan Drake veio com tudo, mas com 3 artefatos, Lara Croft é a ladra de tumbas dos games e vencedora deste Blast Battle! Placar final: 3 x 2 !

Ambas as séries tem ainda muito potencial para se desenvolverem. Apesar das comparações inevitáveis que surgiram e que vão surgir por causa de suas semelhanças, ambos têm também diferenças que os tornam ótimos jogos. Neste Blast Battle, Lara Croft levou a melhor. Acho que Indiana Jones concordaria. Mas e você, concorda? Discorda? Nos vemos na próxima!

por ***Leandro Fernandes***

Revisão: Jorge Gutierre
Diagramação: Ricardo Ronda

LINEARIDADE X LIBERDADE

Em tempos de jogos de mundo aberto como **GTA IV** e **inFAMOUS** contrastando fortemente com títulos lineares como **Uncharted**, mas ambos fazendo enorme sucesso, pode ser complicado para decidir o que você prefere. O foco na história e na forma como é contada dos jogos lineares ou a liberdade imensa e possibilidades quase infinitas dos jogos de mundo aberto? **Linear ou Livre?**

Há até bem pouco tempo atrás, 90% dos jogos eram quase que totalmente lineares. Títulos consagrados como **Metal Gear Solid**, **Resident Evil** e **Parasite Eve** mantinham o jogador numa linha reta de acontecimentos, com pouca ou nenhuma liberdade para se mover no mundo. Um dos maiores motivos disso é que, na época, os consoles eram bastante limitados, e manter o personagem numa linha reta era mais fácil e possiblitaria inovações em outros campos.

Isso começou a mudar gradativamente, começando pelos RPGs. Quase todos os **Final Fantasy** têm esse elemento de mundo aberto, com muitas cidades a visitar, numerosas side quests e até naves que te transportam rapidamente pelos mapas enormes. No entanto, o maior impacto em favor do mundo aberto veio da **série GTA**. Quando a série entrou para o 3D, com **GTA III**, os jogadores descobriram um mundo de infinitas possibilidades, de jogo mais sério ou de destruição e diversão. O jogo te oferecia a chance de ficar simplesmente "zoneando" pela cidade de Liberty City à vontade ou jogar de fato as missões. Esse conceito acabou se ampliando no decorrer dos anos, e hoje em dia, os jogos de mundo aberto são numerosos.

Contando uma história

O primeiro ponto a se pensar é: você joga para ver as histórias e os personagens se desenvolvendo ou apenas para se divertir?

Os últimos anos tem sido decisivos para o videogame, uma vez que os games se tornam cada vez mais voltados para contar histórias, e favorecem esse aspecto com a jogabilidade. **Metal Gear Solid** é um grande exemplo: a série tem uma trama complexa, cheia de reviravoltas, e se apoia no esquema mais linear das missões de Solid Snake para contá-la. **Metal Gear Solid 4** manteve esse estilo mais linear e voltado para a história, mas deu uma liberdade maior ao jogador para decidir como abordar cada situação, adequando o jogo aos tempos em que foi lançado. Agora imagine Metal Gear Solid 4 como um jogo não-linear, de mundo aberto. Como equilibrar as revelações na trama? A verdade é que seria impossível. Alguns jogos precisam ser lineares.

Outro exemplo está em **Uncharted**. Os três jogos da série são moldados como filmes de ação, com sequências de explosões, demolições, naufrágios e tiroteios, e durante tudo isso, Nathan Drake está sob o controle do jogador. É uma forma ousada de fazer videogame: cenas de ação que normalmente seriam cutscenes tornam-se sequências incríveis das quais o jogador se sente parte. É um ótimo trabalho de imersão, que facilita para qualquer um se identificar com o protagonista, e muitas séries estão seguindo o mesmo tipo de jogabilidade para tentar a mesma proeza, sem grande sucesso.

Já em títulos de terror, como **Resident Evil** e **Silent Hill**, o fato dos protagonistas estarem confinados a uma pequena área é decisivo para o clima do jogo. Um zumbi numa grande avenida não assusta, mas coloque-o numa sala apertada e as coisas ficam mais interessantes. Nesse caso, a linearidade é usada para favorecer o ambiente e criar uma tensão no jogador.

Atropelar, explodir, assassinar

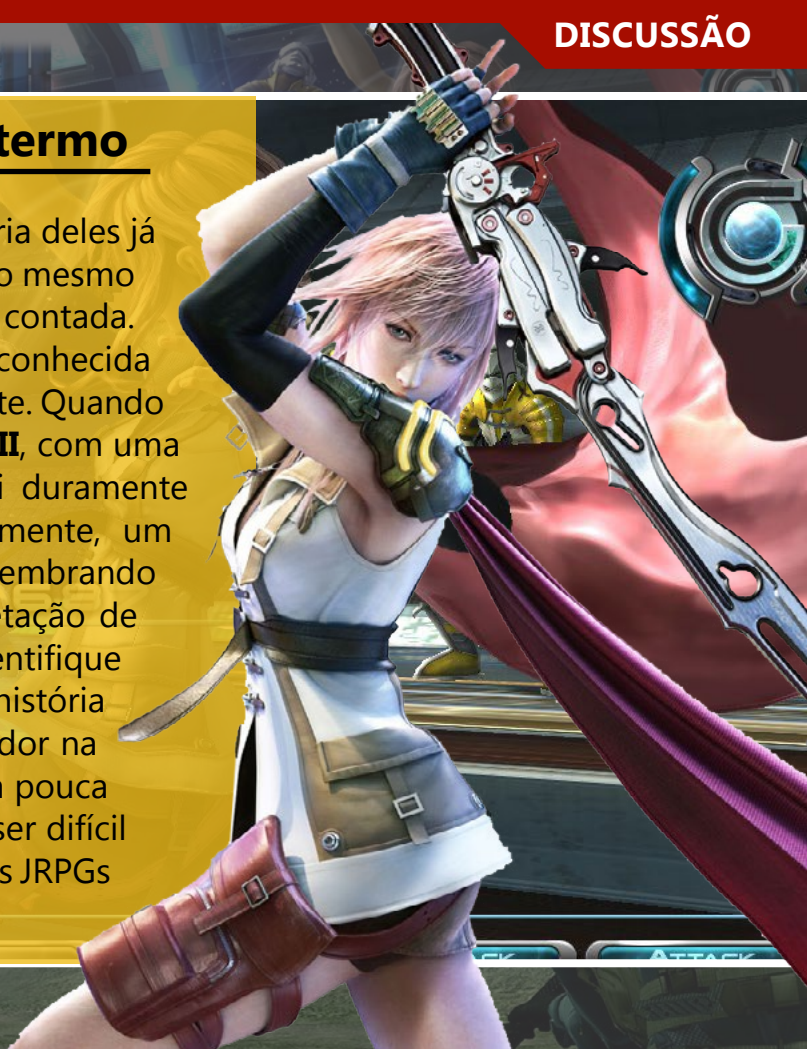
Mas se você é do tipo de jogador que prefere pegar um controle apenas para se divertir, sem grandes pretensões culturais e/ou artísticas, um jogo de mundo aberto é bastante adequado. **GTA** é a grande "marca" do estilo, permitindo que você fique por horas apenas assassinando pedestres, policiais, prostitutas, enfim... liberdade total. **GTA IV** foi uma ousada tentativa de misturar essa liberdade com história, e muita gente achou isso ruim. Particularmente, eu achei a mistura muito bem sucedida, tornando o game divertido para qualquer tipo de jogador.

Outros títulos da Rockstar, como **Red Dead Redemption**, seguem o mesmo estilo, mas dando uma escolha moral ao jogador. Você pode sim assassinar as pessoas por aí, mas o jogo irá medir suas ações como bondosas ou

malignas, e isso afeta a forma como o mundo do jogo interage com o protagonista. Esse mesmo "sistema moral" foi aplicado em **inFAMOUS**, que coloca o jogador na pele de Cole, um homem que adquire super poderes. Fica ao seu critério se vai ser um herói ou um vilão, e uma cidade baseada em New York fica à sua disposição para destruir ou salvar. Esses jogos têm um foco na história, equilibrando o fator liberdade com a conexão necessária com o mundo para que ele pareça verossímil.

Essa liberdade maior pode beneficiar a história ou destruí-la, mas em 90% dos casos, favorece a diversão. Mesmo com os sistemas morais em Red Dead Redemption e inFAMOUS, é possível sair por aí matando todos e se divertindo às custas do sofrimento dos NPCs. **Prototype** é um exemplo de jogo voltado para esse público: o protagonista, Alex Mercer, é um vilão, sem dúvidas ou questionamentos. Sem nenhum sistema moral, você é jogado numa New York que está sendo devastada por um vírus mortal, com poderes altamente destrutivos e o jogo te encoraja a matar inocentes, policiais, enfim... tudo e todos, de formas bastante violentas.

RPGs: (quase sempre) um meio-termo

Os RPGs são uma outra história. A grande maioria deles já conta, por natureza, com um mundo aberto, e ao mesmo tempo, um foco grande numa trama linear a ser contada. Como mencionei antes, **Final Fantasy** é uma série conhecida por deixar o jogador explorar o mundo livremente. Quando a série se distanciou disso, em **Final Fantasy XIII**, com uma forma mais linear de conduzir o jogo, ele foi duramente criticado por isso. Esse gênero tem, normalmente, um equilíbrio entre a linearidade e a liberdade. Lembrando que RPG é, por definição, um jogo de interpretação de papeis. É imprescindível que o jogador se identifique com o personagem, e que se sinta parte da história que está sendo contada. Se você coloca o jogador na pele de personagens fixos, numa linha reta e dá pouca liberdade, isso se torna um jogo de ação, e vai ser difícil conquistar um público de fato. É uma lição que os JRPGs (RPGs japoneses) estão aprendendo devagar.

Em títulos ocidentais como **Mass Effect**, você cria seu próprio personagem e é possível tomar decisões importantes na história, fazendo do(a) seu(a) Comandante Shepard um grande herói cheio de boas intenções e ética ou um herói menos moral, preocupado com os fins, não importando os meios necessários. Dito isso, não é possível sair por aí matando NPCs ou atropelando personagens. Você é livre para guiar a história e moldá-la, mas não para fugir dela. É possível escolher entre preservar a cura para uma raça ou destruí-la, ajudando o jogo a escrever sua própria história. Essa nova linha de RPGs que se moldam ao jogador são o equilíbrio perfeito entre a liberdade e a linearidade, desde que o jogador esteja interessado em se sentir parte daquele mundo.

E então? Você é do tipo que prefere que seu coração dispare com as revelações de uma história durante um caminho linear, destruir cidades livremente num mundo aberto ou um meio-termo, seja aquele provido por um sistema moral ou o que é encontrado na maioria dos RPGs?

PlayStation Blast

Confira outras edições em:

revista.playstationblast.com.br